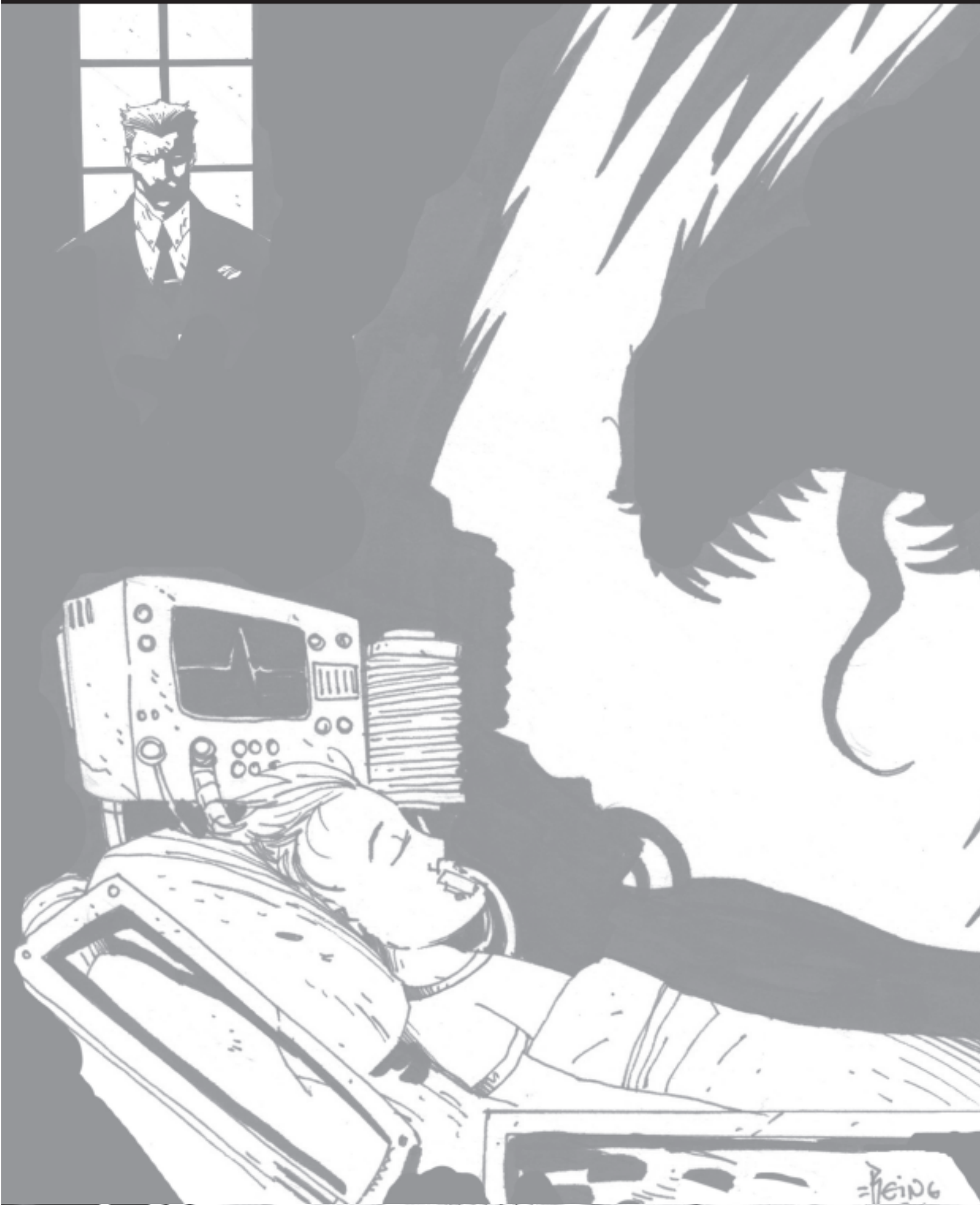


BAKOM HANS ÖGON

Ett äventyr till Noctum
Illustrationer: Reine Rosenberg
Text: Mischa L Thomas



Reine

Bakom Hans Ögon

Bakgrunden

Introduktion

Bakom hans ögon är ett äventyr som till fullo utnyttjar gränslandets potential. Karaktärerna kommer att tas till en värld skapad av en ung pojke i koma. Hans mardrömmar tillsammans med hans dödslängtan och psykiska förmågor har givit upphov till ett kraftigt mardrömsfält till vilket han ibland omedvetet drar in andra människor. Äventyret utspelar sig i denna bisarra värld som döpts till *Maple Top*. Förutom att ge en inblick i hur gränslandet kan användas så tar även äventyret upp en del moraliska ståndpunkter angående dödshjälp som visar sig i ett svårt val karaktärerna måste göra.

Inspirationen till Bakom hans ögon kommer till största delen från tre källor. Miljön och stämningen har kraftigt inspirerats av *Silent Hill* spelen medan idén om drömlandskapet och grundtanken har vuxit fram ur det klassiska temat bakom *Terror on elm street* filmerna och en artikel jag läste om drömparalys och *lucid dreaming*.

För att äventyret ska spelas "rätt" så är miljön och beskrivningen av den viktig. Något att tänka på är att karaktärerna *fysiskt* befinner sig i en mardröm vilket möjliggör att spelledaren, om hon så önskar, kan skapa otroliga och skrämmande sevenser.



David Peters är namnet på en pojke som föddes med unika förmågor. Saker tycktes välta eller gå sönder när han blev arg, möblerna kunde vibrera när han hade mardrömmar. Hans föräldrar hade ingen insikt i vad det var som pågick men älskade sin lilla pojke och höll hans förmågor dolda för omvärlden i rädsla för att någon skulle ta honom ifrån dem.

Under en läkarundersökning för tre år sedan när David bara var sex år gammal blev han rädd för vaccineringspumpen och fick den att slå i spillror med sin förmåga. Hans föräldrar blev lättade över att doktorn mest tyckte att det var en underlig händelse. Det de inte visste var att doktorn var anställd av en underorganisation till Unit 22 och i faktum visste exakt vad som skett. Han kontaktade snarast sina arbetsgivare och berättade om pojken.

Detta resulterade i att Unit 22 lönmördade föräldrarna och helt sonika tog pojken och förde honom till ett av sina laboratorier. De använde honom i olika experiment för att försöka införliva psykiska förmågor i projektet *ominous strain*.

Avlaren Jeffery Clark (se sida 68 i grundboken för information om Unit 22, *ominous strain* och Jeffery Clark) var direkt inblandad i projektet och framtog D.N.A-strängar med mörk energi som han behandlade David med.

Experimentet misslyckades och David föll i en djup koma. Men experimenten i kombination med hans psykiska förmågor resulterade i något fruktansvärt.

Under vistelsen i Unit 22 laboratorium hade David blivit behandlad som ett försöksdjur och dessutom hade han fått se en hel del hemska saker i form av de bisarra genetiska experimenten som kan påträffas i Unit 22 lokaler. För att fly undan verkligheten skapade han sig en fantasi i sitt inre, en plats han kunde dra sig tillbaka till och känna sig trygg i. Han döpte platsen till *Maple Top*. Denna lilla stad var en fantasi han låtsades leka i, bo i och ha vänner i. Men efter koman ändrades allt.

I koman så har David dragit sig tillbaka till *Maple Top* men staden är inte som den han skapade i sin fantasi. Hans fruktansvärda upplevelser har blandat sig med fantasin och skapat en värld där rim och reson inte existerar.

David har legat i koma i ett år och drömt mardrömmar om denna plats, hans sinne är förvirrat och trasigt och han är dessutom döende. D.N.A-strängarna han

modifierades med gav upphov till en tumör som sakta förstör hans hjärna, i sitt förvirrade tillstånd känner han fortfarande smärtan. Unit 22 har flyttat honom till ett vanligt sjukhus men håller honom vid liv och under uppsikt för att kunna ta prover ibland och se om någon förändring sker.

Något de inte känner till (inte ens Jeffery Clark) är att Maple Top givits en plats i gränslandet. Davids smärta, förvirring och ensamhet i kombination med hans psykiska förmåga har fött fram denna plats. Han är inte medveten om vad som sker och vet bara att han drömmer mardrömmar, lider och vill dö. Då och då drar han dock in människor i denna värld i hopp om att de ska mildra hans lidande.

Karaktärerna

Karaktärerna kommer att utgöras av Gabriella Clocker, FBI agent, Henry Glass, US Marshall, Elly Ashton, försvarsadvokat och Marishka Petrova, pengatvättare för ryska maffian. Alla dessa är på väg till en rättegång i Memphis och de har rest från Atlanta.

Agent Clocker har utrett en utpressningshärva inom ryska maffian och ska vittna om detta, US Marshall är involverade eftersom det är deras uppgift att transportera fångar. Fången utgörs av Marishka Petrova som (mot vittnesbeskydd och immunitet) ska vittna mot sina gamla chefer för FBI:s räkning. Elly Ashton är Petrovas försvarsadvokat som ska förhandla fram överenskommelsen med åklagaren i Memphis för sin klients vägnar.

Det är när de har rest halva vägen och befinner sig strax utanför Huntsville (det är i denna stad David ligger i koma) som det inträffar en olycka. Alla sitter i samma bil, en US Marshall transportbil, och denna blir "vingklippt" av en lastbil som dyker upp ur den regntunga natten. Deras bil åker av vägen och tumlar runt. De klarar sig hyfsat oskadda men det de inte vet är att de från och med nu befinner sig i Maple Top. Traumat av krocken och närheten till David gjorde att de drogs in i mardrömsstaden.

Något som SL likväl som spelare borde tänka på är dynamiken mellan karaktärerna. Särskilt hur Clocker och Glass ställer sig till att samarbeta med Petrova som jobbat för ryska maffian. Petrova är försedd med handbojor och hur mycket bisarra ting måste ske innan de båda lagmännen vågar lossa hennes fängsel och be henne om hjälp? De måste förr eller senare samarbeta för att överleva. Agent Clocker kommer att vara ovillig att släppa vittnet som kan styrka hennes utredning och Glass kommer inte vara särskilt pigg på att riskera att hans fånge flyr.

I mellan står advokaten som förmodligen inser att de behöver samarbeta men är rädd för att hennes klient flyr och missar chansen till immunitet. Hur känner sig Petrova

när underliga saker börjar inträffa? Hur känns det att vara fastfångslad och försvarslös när man inser att det rör sig obeskrivbart blodtörstiga favoriter i skuggorna?

Lojaliteter kommer utbytas och brytas, använd detta rätt och du tillför en klaustrofobisk känsla av påtvingade allianser och rangordningar.

Maple Top: Lär känna staden

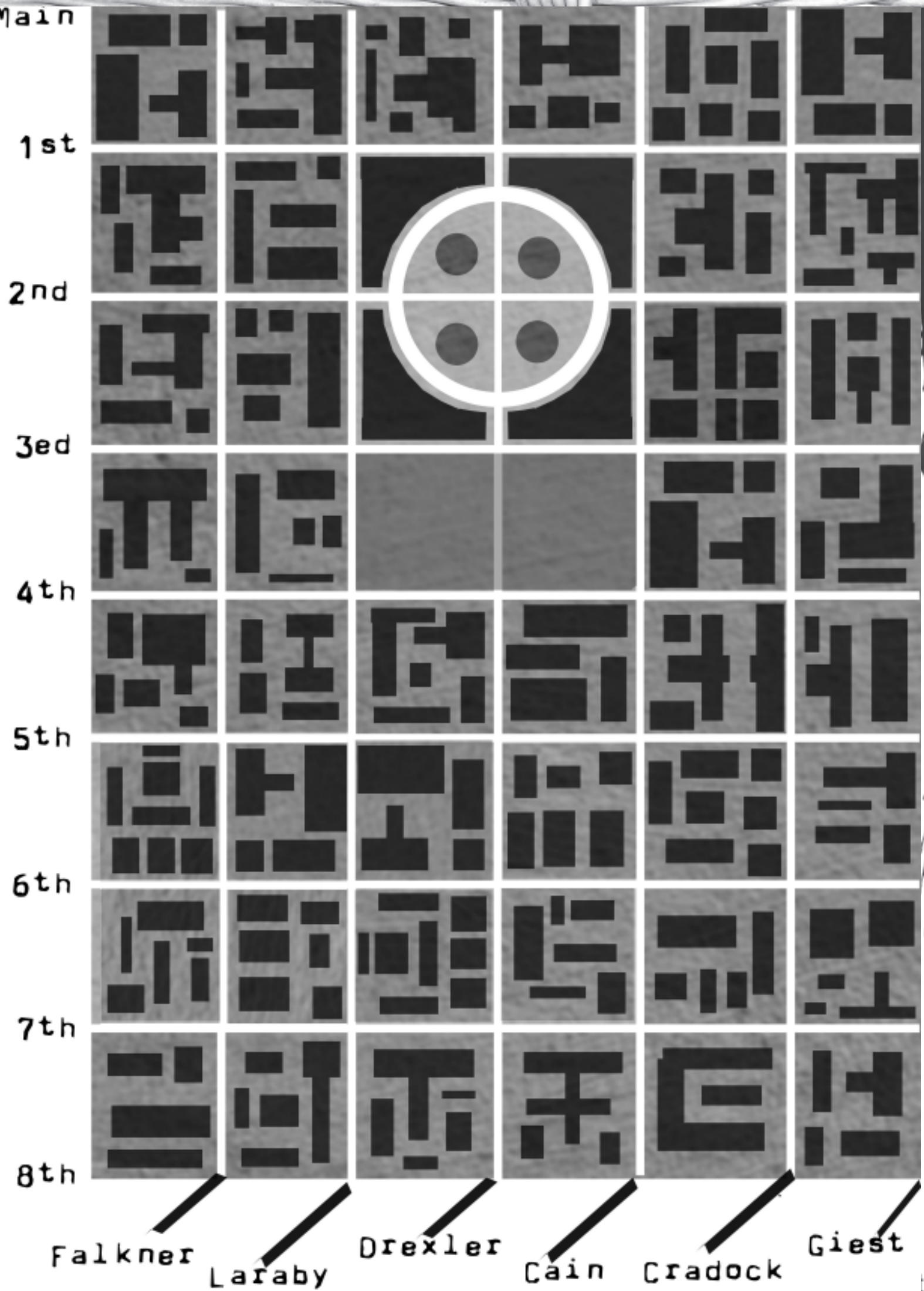
Innan du kastar in spelarna i ditt äventyr kan det vara bra att känna till hur scenen för denna lilla skräckens skådespel ser ut. Staden Maple Top är mycket speciell och med dess hjälp kan du skapa de mest fantastiska och fasanfulla av händelser för dina spelare.

Maple Top i sig är en form av dödsruta och mardrömsfält (se sida 207 i grundboken), skillnaden är att den mer eller mindre har skapats av de fruktansvärda varelserna David drömt om i sin koma i kombination med hans fantasi och förmåga. David söker omedvetet både efter sällskap och döden och ibland kan han dra in människor från vår värld till Maple Top. För att detta ska ske måste han för tillfället lida av svåra mardrömmar och dessutom måste personerna han ska dra in befinna sig inom fem kilometer och uppleva ett trauma i samma ögonblick (bilolycka, misshandel eller liknande). Detta leder ibland till att personerna dras in i hans värld.

Maple Top är en liten stad i greppet av konstant natt och regn, från början var det en solig och trygg plats i hans inre men har förvirrats alltmer av hans mardrömmar och lidande. Staden har flera fel och konstigheter såsom telefoner men inga telefonlinjer, alla böcker och texter har vid flera tillfällen bokstäver åt fel håll och verkligen kryllar av stavfel. Hyllorna i livsmedelsbutiken är mestadels fylld med godis, läsk och kakor och inte mycket riktig mat. Alla dessa underligheter beror på att detta är en stad som till stora delar har byggts av ett litet barns fantasi. David har aldrig funderat på telefonlinjerna, i hans drömstad så fick man äta lördagsgodis till middag. Alla telefoner, bilar och andra saker fungerar fast de inte borde göra det. Detta är ett barns syn på världen, de känner inget behov att förstå hur allt fungerar, lampan tänds för att man trycker på knappen och det är allt.

Men Maple Top är i greppet på mardrömmen. Allting är slitet, gammalt och oroväckande. Sedan så stryker det runt mörkervarelser i skuggorna. En del är andra gränslandsinånare som har sökt sig till Maple Top medan andra har skapats av Davids minnen av de fruktansvärda väsen han såg i Unit 22 laboratorium och har i hans fantasi antagit ännu värre anleten.

Hela staden ligger i en krater med hundra meter höga grovt sluttande lerväggar. Eftersom det ständigt regnar så är dessa oerhört hala och i princip omöjliga att klättra upp för. Om en karaktär mot all förmodan skulle lyckas ta sig upp och över till andra sidan kommer de bli besvikna, det enda som händer är att de finner Maple Top likväl på andra sidan barriären. Likt de flesta mardrömsfält är platsen "loopad" och omöjlig att ta sig ur via "vanliga" medel.



Stadskartan

Utanför den rektangulära staden sluter en liten skogskant upp och efter bara ett tiotal meter av mörk skog så uppenbarar sig de leriga väggarna.

Att tyda kartan är enkelt. Om en adress är till exempel 4th & Cradock följer du gatan från 4th tills den möter gatan Cradock. Alla nummerade gator löper horisontalt från kartans västra sida till den östra medan alla namngivna gator löper diagonalt från norr till syd.

Endast ett fåtal adresser står nedskrivna i äventyret och det är helt fritt att avgöra var olika bostadsområden eller affärer ligger för övrigt. Genom kartan kan du enkelt peka ut olika adresser där saker och ting ligger. Skriv sedan upp dessa och du kommer snart ha en detaljerad stad.

Tänk ut miljöer du vill att karaktärerna ska hamna i. En gammal övergiven kemtvätt, reningsverk, eller vad som helst. Ge platsen en adress och baka in den i äventyret. Använd kartan så som du anser bäst.

Olyckan

Innan olyckan sker så är det viktigt att du låter spelarna rollspela lite i bilen innan. Se till att spelarna är insatta i sina roller. Clocker kommer nog förmodligen försöka lirka ut lite information ur Petrova, denne i sin tur kommer vara stursk och defensiv. Försvarsadvokaten slänger ur sig lagliga haranger mot Clocker och uppmanar sin klient att vara tyst. Glass som försöker koncentrera sig på den våta vägen i ösregnet och potentiella faror blir mer och mer irriterad och vill inget hellre än att alla håller käften. Se till att egga spelarna tills deras karaktärer börjar argumentera mer och mer.

När diskussionen är som hetast märker de som klarar ett normalt VAK slag hur en lastbil dyker upp väldigt fort ur en sväng. Krocken är oundviklig och lastbilen klipper bilen över det bakre partiet. Bilen gör två 360 varv när den samtidigt glider över vägen varpå den åker genom ett skyddsräcke. Karaktärerna uppfattar att bilen slår runt, sedan blir allt svart.

Olycksplatsen och uppvaknandet

Bilen hamnar upp och ner och är ganska illa kvaddad. Karaktärerna är ömma, omtumlade men oskadda (de kan behöva alla sina skadepoäng senare, ingen idé att slösa bort dem i äventyrsincitamentet). Lerblandat vatten har letat sig in i bilen och rutorna har förvandlats till spindelvävmönster. Att ta sig ur är inte svårt men en aning bökit.

Själva olycksplatsen är på baksidan av *Maple High*, den bisarra stadens skola. Det enda de ser är skolans gråa baksida framför sig och en gigantisk sluttning av lera på

andra hållet vilken de inte kan ta sig upp för (en del av lerväggarna som omger staden). Enda sättet att komma någonstans är att ta sig igenom skolan, vilket är svårare än vad det låter. Den gråa byggnaden är tio meter hög och en stor järndörr pryder mitten på den och är enda vägen in.

:NOTIS: Kommunikation med omvärlden

All kommunikation, Internet, mobiltelefoni, landtelefon och vad som helst, fungerar som de ska. Mottagningen är lite dålig men det är inga problem att ringa någonstans. Problemet är bara att detta hjälper föga. Även om man kontaktar någon och får tag i dem så befinner man sig inte i samma verklighet. Om man spårar ett samtal från vår värld till en telefon (mobil eller annan kommunikationsenhet) som används ifrån Maple Top så får de som spårar fram en plats eller adress som överinstämmer med verkligheten. Står någon i Maple Top centrum och blir spårad så skulle de som spårar se att signalen kom ifrån överinstämmande del med Huntsville. Maple Top ligger parallellt över Huntsville.

Så att tala med någon i den verkliga världen i försök att bli hittat kan vara ganska förvirrande, för båda parter.

Maple High

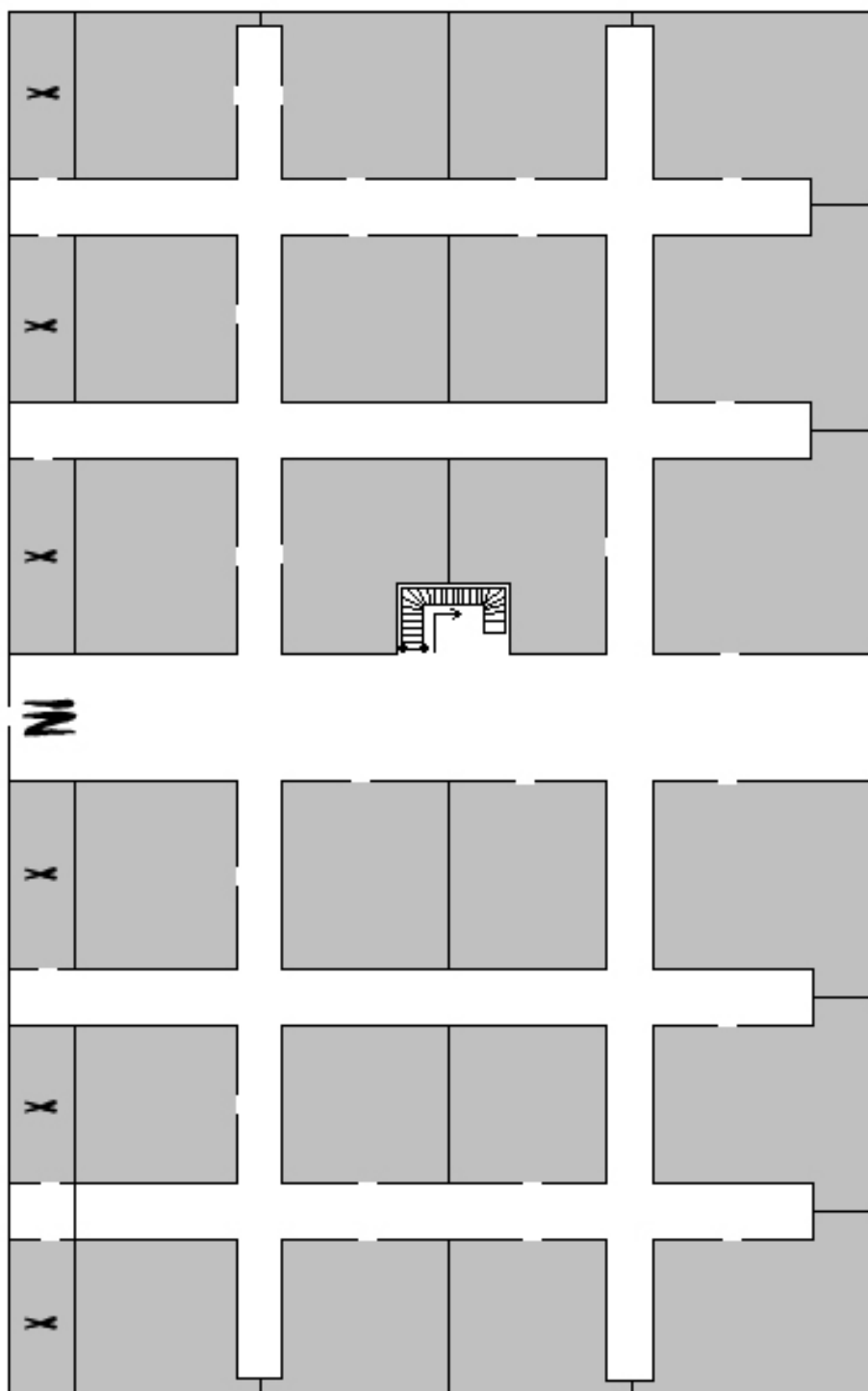
Skolan är en *klassisk* amerikans skola. Golvet är schackmönstrat och golvrutorna är färgade mörkröda och mörkgröna. Längs alla korridorernas väggar löper rader av buckliga och slitna plåtskåp, här och var prydda med graffiti. Bara en del lysrörslampor fungerar och blinkar motvilligt, en del hänger ner ifrån kablarna.

Rummen märkta med X på kartan är toaletter och städskrubbar. Resten är klassrum. Hela skolan är smutsig och ingrodd. Pappersflagor, löv och en och annan stol ligger utspritt i korridorerna. Väggarnas gråa tapeter är svårt fuktskadade. Klassrummen är i total oreda. Papper och böcker överallt, bänkar och stolar ligger huller om buller. Svarta tavlorna är nedklottrade med allt ifrån Matematiska tal till yttranden som "This must be hell but why ain't i dead?" Alltihopa ger ett obehagligt och besvärande intryck. Då och då kan man höra hur det interna högtalarsystemet sprakar till och gnisslar högt.

Om man tittar närmre på pappren eller på det som står på tavlorna ser man att det är fel. Orden är felstavade, matematiken felaktig. Det finns betygspapper men inga namn på eleverna. Alla dessa felaktigheter beror på att detta är hur David föreställer sig en skola. Han kan inte stava eller räkna så bra och utgår ifrån fragmentariska minnen av hur en skola ser ut. Alla slitage och dylikt beror på att allt är filtrerat genom hans mardröm.

Alla klassrum har fönster som är helt nattsvarta. Hur nära man än står så ser man inte någonting förutom mörker. Om någon krossar rutorna så känner de en kylig vind ifrån tomrummet men det är onaturligt tyst utanför och de kan inte se någonting. Om någon släpper ett föremål ut genom fönstret så dröjer det knappt en halv sekund innan de hör ett plums, som av vatten. Om någon är dum nog att hoppa ut hamnar de i iskallt vatten. Det är bara någon meter upp till fönsterkarmen och inte allt för svårt att ta sig upp. Fönstren ter sig likadant oberoende på vilken våning man befinner sig på vilket i sig är makabert och dessutom bryter det rakt av mot alla fysiska lagar.

Skolans interiör ligger helt och hållet utanför de fysiska lagarna. Våningsantalet avgörs av SL. Alltifrån fem våningar till ett oändligt antal kan hysas beroende på hur förvirrade du vill göra dina spelare. Det finns ingen synlig huvuddörr ut, förutom den de kom in igenom och denna leder bara till olycksplatsen ifrån vilken de inte kan ta sig ifrån.



Skolans invånare

I skolan vistas ett antal antagonister och en "allierad". Fienderna består av mellan två till fyra (beroende på hur jobbigt du vill göra det) dårar som har sökt sig från en dödsruta till Maple Top. De har samma värden som eryler men deras personlighet är annorlunda.

Dessa psykopater är seriemördare som har tappat bort sig i gränslandet och flyttat in i Davids mardröm. De leker med sina offer, gömmer sig lämnar ledtrådar. Då och då är det möjligt att någon av dessa dårar talar genom högtalarsystemet. Skrämmande är om de kallar karaktärerna vid namn i yttringar som "Gabriella Clocker till rektorskontoret. Du har varit en stygg flicka och ska inställa dig för disciplinering!"

Psykopaterna fnittrar, vrålar och talar ofta osammanhängande. Deras exakta utseende är upp till dig men ta inspiration ifrån familjen i motorsågsmassakern och de inavlade bröderna i filmen Wrong Turn så kommer du att kunna beskriva dem utmärkt. De är beväpnade med medeltunga eller tunga kross och eggvapen.



Den "allierade" de kan finna är en man vid namn Adam Johnsson. Adam är från början en lärare som jobbar i Huntsville skolan. Han föll ner för en trappa i sin skola och traumat fick David att släpa in mannen i skolan. Adam har spenderat över en vecka i skolan. Han har gömt sig för psykopaterna, ibland slagits med dem och överlevt.

Den enda maten som funnits att tillgå har varit godis i de olika automaterna i korridorerna. Efter en vecka i denna miljö har Adam blivit undernärld och spritt språngande galen. Han har vett nog att inte attackera karaktärerna men är till en början avvaktande emot dem.

Adam befinner sig i en slöjdsal där han har svetsat ihop bänkar och allehanda plåtmaterial till en mur som är ungefär två meter hög. Det finns en liten öppning i muren genom vilken man kan komma igenom om han hakar loss det provisoriska gallret från insidan. Bakom muren har Adam samlat på sig massa stålrör, knivar, yxor, choklad och läsk. Vapen och proviant. I ena hörnet har han en spann där han utträttar sina behov, denna tömmer han genom fönstret. Varken han eller hans "bas" luktar särskilt trevligt.

Att möta skolans invånare

Exakt när och hur karaktärerna springer på sin första psykopat eller Adam är helt upp till SL. Det beror på hur länge du vill att karaktärerna ska vandra runt i skolan och hur väl du kan bygga upp en spänning som håller med hjälp av miljön.

Till en början borde de ibland ana att de inte är ensamma. Snabba fotsteg på våningen över, en dörr som går slår igen eller svaga fnittr. Denna metod fungerar bäst om du ser till att alla karaktärerna inte hör eller ser saker samtidigt. Då vet spelarna aldrig riktigt om det verkligen är något eller ej.

När karaktärerna väl ska konfronteras för första gången med en av dårarna borde det ske chockartat. En av dem kanske kraschar ner genom taket eller slungar sig ut ifrån ett av klassrummens fönster som vetter mot korridoren. Attacken kommer fort och är brutal.

Adam har en tendens till att försöka smyga på karaktärerna för att avgöra om de är farliga eller inte. Denne SLP borde inte oväntat kasta sig framför karaktärerna för då är det lätt hänt att någon sätter en kula i honom. Hans närvaro kan göra sig känd genom att han (efter att han har blivit ganska säker på att de inte är farliga) leder dem till sitt läger med hjälp av spår av godis han lägger ut eller något annat egendomligt. Väl där håller han sig gömd bakom sin mur och försöker öppna en konversation med karaktärerna. När han har blivit nöjd med de flesta av sina svar letar han sig ut och slår följe med spelarnas karaktärer.

Det finns en tredje närvaro i skolan som aldrig ger sig till känna. Endast ibland kan man höra något som grymtar onaturlig och grovt, kanske rent av höra väldigt tunga fotsteg på våningen ovan som får taket

och lamporna att skallra. Detta väsen är en groteskare mardrömsvariant av en varelse David sett i en avlingstank i Unit 22 labb. Denna varelse kommer inte visa sig eller interagera med karaktärerna förrän senare in i äventyret utan endast ibland göra sin närvaro känd. Varelserna följer karaktärerna vart de än går genom hela äventyret. Till och från kan man ana att något hemskt iakttar dem. Pölar av slem, rivmärken i väggar och liknande saker kan användas för att håll spelarna på tårna.

Dags att lämna skolan

Hur och när karaktärerna kan ta sig ur skolan är egentligen upp till SL. Enda sättet att ta sig ut är genom skolans klocktorn. Klocktornet går inte att finna förrän du som SL anser att du "lekt" färdigt med skolmiljön och dina spelare. När det är dags att finna klocktornet börjar karaktärerna att hitta små dåligt skrivna papperslappar. Några exempel på vad som kan stå på dessa är:

- Dödens brant vid tidens tand.
- Ett svar finns vid Kronos verktyg.
- Ibland kan visarna peka rätt, följd dem.

Dessa små kryptiska saker är Davids tankar som manifesterar sig. På bästa sättet han kan försöker han leda karaktärerna ut ifrån skolan. Hitta på ledtrådar efter hand. För att ta sig till klocktornet gäller det bara att gå uppåt, hur långt avgör du. När spelarna väl hittar klocktornet kommer det förmodligen leda till ännu underligare tankegångar om de med säkerhet vet om att de besökt våningen innan utan att ha sett ett enda spår av ett klocktorn.

Klocktornet är ett litet rum med en klockmekansim och tre fönster. Om man tittar ut genom dessa ser man en mörk skolgård omgiven av ännu mörkare skogar i den regntunga natten. Utanför ett av fönstren finns en brandstege och det är inga större svårigheter att klättra ner de fyra våningarna till marken.

Vägen till staden

Det finns en sprucken och dåligt underhållen väg som leder till staden. Den slingrar sig genom en mörk och väldigt tät barrskog i ungefär en kilometer. Skogen är hem åt några av Davids fantasimonster. Dessa ser ut som fladda råttor med hajliknande tänder. De är lika stora som hundar, använd värdena för vakthundar i grundboken (se sida 187). Varelsorna morrar gällt och obehagligt. Hur du vill använda varelsorna är helt upp till dig. Antingen kan du bara låta dem gömma sig och smyga runt i skogen tätt intill vägen för att jaga upp karaktärerna som bara får en aning om att de är jagade eller iakttagna. Om du vill ha mer action kan du låta en eller två av dem attackera karaktärerna. Ingen av varelsorna följer med in till staden, om karaktärerna jagas av flocken kommer varelsorna att vända när staden börjar och skogsvägen tar slut. Se bara till att flocken driver karaktärerna mot staden och inte tillbaka till skolan.

Framme vid Staden

Skogsvägen från skolan leder karaktärerna till början av Drexler street och här ifrån gäller det att utforska staden. Maple Top är en småstad och har inga byggnader som är över fem våningar (undantagsvis sjukhuset).

Natthimlen hänger tung över staden och skickar ner ett ständigt duggregn. Hela staden är drabbad av en tun dimma. Här och var glider tjockare dimbankar förbi. Bara en tredjedel av gatlyktorna verkar fungera, vissa lyser oroväckande starkt medan andra blinkar ojämnt. Här och var står det bilar parkerade. En del är vandaliserade och andra inte. I en del fönster kan man se att det lyser, antingen som från en lampa eller från flimret från en teve. Om man tittar in eller går in i en lägenhet finner man den tom på folk. Det ser ut som de boende försvunnit utan spår. Dammsugare kan vara på och ligga mitt på golvet, middagen är framdukad men bara halväten och duschar kan stå och rinna. Detta ger en mycket kuslig känsla.

Glöm inte att slå enkla VAK eller INT slag för dina karaktärer för att de ska uppmärksamma bisarra detaljer. Inga el eller telefonlinjer finns, fungerande bilar vars motorers underliga design borde omöjliggöra detta och andra liknande detaljer. Det är viktigt att staden inte bara är kuslig på grund av sitt mörker och sin tomhet utan även också som ett resultat av sin avsaknad på grundläggande vardagslogik. Det är inte bara de stora förändringarna och avvikelserna som skrämmer oss utan de ologiska förändringarna i vardagliga detaljer.

Staden är inte tyst. Vissa bilar har radion på, mottagningen är dålig och de enda två kanalerna man kan få in är antingen en frireligiös kanal där en uppeldad predikant med sydstatsdialekt predikar om synd och helvetets svavel inför en extatisk församling eller en politisk kanal där en kvinnlig hes radiopratare spyr ut galla över landets politiker och spelar gamla sjuttiotals klassiker. Bruset i mellan kanalerna är underligt och genljuder av svaga barngråt, sjuka skratt som ebbat ut och andra oförklarliga ljud. Snabba fotsteg ekar mellan gränderna, likaså hundskall och oklara mumlande röster kan höras då och då.

Varelsorna i staden

Staden är inte tom på invånare. De inhemska invånarna består av en liten grupp psykopater, en handfull wossaler och en och annan solidus. Psykopaterna fungerar och agerar likadant som dårarna i skolan och kan ges samma värden och utrustning.

Hur och när, och i vilken styrka, några av dessa varelsor attackerar bestämmer du. Huvudsaken är att utforskning av staden och de olika miljöbeskrivningarna varvas med action. Se till att inte glömma bort karaktärerna och spelarnas rollspelade av dessa. Det ska alltid finnas utrymme för rollspelandet av karaktärerna, lika så interna samtal dem i mellan och spelandet av deras reaktioner på sin omgivning.

Förutom dessa varelser så finns det två allierade till i staden. Polisassistenterna Stanley Pike och Jenny Cold. De här två poliserna jobbar för HPD (Huntsville Police Department). För två dagar sedan jagade de en knarklangare vid namn Tass Elkins. Under jakten utväxlades det eld och slutresultatet blev att föraren, Stanley, tappade kontroll över sitt fordon och slog runt kraftigt. Deras trauma och chock hände i samma stund som David drömde fruktansvärt och ville ha hjälp, således drogs de in i hans värld.

Poliserna drog sig tillbaka till polisstationen (som varken låg där den gjorde i verkligheten eller såg likadan ut). De har hållit sig lågt och försökt kontakta omvärlden, men kommunikationen har resulterat i ännu mer förvirring. De båda poliserna är uppenbart misstänksamma mot karaktärerna till en början men de är rationella och inom kort kommer de att förstå att dessa personer har hamnat i denna mörka värld under liknande omständigheter. Dessa två kommer också att ansluta sig till karaktärerna för att försöka ta sig ut ur staden.

:NOTIS:

De tre allierade SLP, de två poliserna och den förvirrade läraren, kan utformas lite som du vill när det gäller deras exakta personlighet. Hur du vill spela ut dessa karaktärer beror lite på vilken stil du kör med.

De två poliserna är partners och uniformerade men sedan är det upp till dig. Är den ena väldigt nervös medan den andra håller huvudet kallt? Är båda rent av nervvrak eller tycker en eller båda att detta är en spännande upplevelse som får deras adrenalin att pumpa?

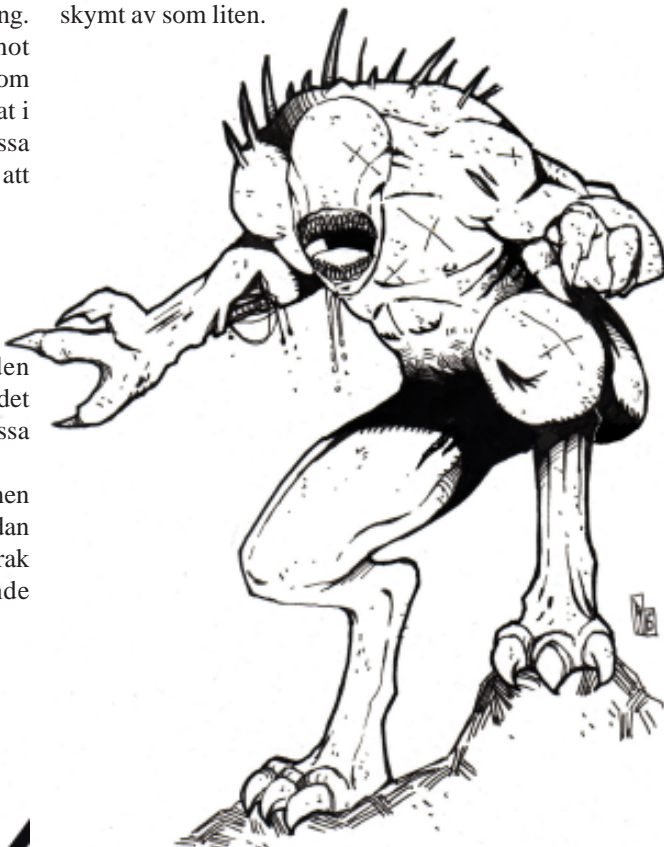


Det är även viktigt att ha koll på vad de tror har hänt och hur de rationaliserar kring sin situation. Ge de båda poliserna samma värde som patrullerande poliser i grundboken (Sid 186).

Adam Johnsson, läraren, räknas ha 4 i alla egenskaper och FV5 i tre studieämnen, 3 i närstridsvapen och handgemäng och 3 i smyga och gömma sig.

Dauids Varelse

Den varelse som skapats omedvetet av David är en sammansättning av många av hans farhågor. Dess utseende har formats av experiment han sett i laboratoriet och är även ett hopkok från ett fåtal skräckfilmer han råkat få en skynt av som liten.



STY: 10 FLX:5 VAK: 6

INT:1 PSY:8 UTS:0

FF:15 REF:4 SB:5

FYS:7 KRF:80 UP:-

SP:21 Mentalitet:

Förmågor: Klor (lätta egg), RV 3

Väggklättrare

FÄRDIGHETER: Handgemäng: 6

Gömma sig:8, Iakttagelse: 5, Smyga:6,

Rörliga manövrar:5

Kreaturet bevakar David och gör allt i sin makt för att ingen ska komma åt honom eftersom den vill fortsätta sin existens. Den håller sig i skuggorna tills någon har tagit sig igenom porten.

Utseende: Den är drygt två meter lång med armar anpassade att gå på alla fyra likväl som på två ben. Huden är blek och svullen som hos en drunknad och täcks med purpurfärgade fläckar. Här och var saknas hud och inunder kan man se hur ruttet kött är sammanfogat med sladdar och metallstycken. De trefingrade händerna slutar i elaka genomskinliga klor.

Huvudet är kallt och den saknar öron, näsa och öron. Den stora munnen har dubbla rader av gulnade trubbiga tänder och de gigantiska nackmuskelnerna gör att den ser ut att sakna hals. Dess enorma puckelrygg är genomborrade av stålspetsar och den ojämna ryggraden sticker ut genom muskelvävnaden.

Varelserna rosar, väser och vrålar vått och halvt metalliskt. Den går oftast kraftigt framlutad och från munnen och de nakna köttet droppar en slemmig segt gul substans. När den är inom tio meter kan man känna en kvalmig stank som för tankarna till djupa träsk och infekterade sår.

Den röda tråden

Att ta sig ur staden är omöjligt, det enda sättet att lyckas är genom att hitta och förstöra Davids drömform. Dör hans drömform så dör han i verkliga världen och detta i sin tur leder till att Maple Top upphör att existera. Problemet ligger i att de varelser som vistas i staden eller har skapats som en del av den inte vill att detta ska ske. Om Maple Top förstörs så förintas även varelserna.

Davids drömform befinner sig i sjukhuset. Sjukhuset är en överdriven version av ett katolskt sjukhus och går under namnet "Our Lady of Prepetual Sorrow". Sjukhuset består av fyra enorma betongtorn vars tusentals fönster är små gluggar. En korsväg löper mellan de fyra tornen. Adressen till sjukhuset är 2nd & Drexler.

Att ta sig in i sjukhuset är inga problem, att vistas där inne kan dock vara livsfarligt. Sjukhuset är till största delen tomt på fiender men här och var i sängar eller i rullstolar och bårar i korridorerna finns plågade patienter. Dessa är oftast helt och hållet täckta av bandage men man kan se mörkt blod och var som letar sig igenom. De jämrar sig och kvider men kan inte tala eller gå. Dessa stackars förvridda varelser är människor som tagits från de sjukas salar. De har förts till Maple Top av en handfull förvirrade gesoider (5 st). Gesoiderna utför alla möjliga experiment på sina "patienter". Varelserna smyger runt i det fördolda och kommer att via smygtaktiker försöka slå ut karaktärerna om de gör intrång en längre tid i sjukhuset.

Davids drömform ligger i toppen av alla tornen, så det spelar ingen roll vilket av sjukhustornen de går in i. Vägen till honom spärras dock av en stor port av stål. Enda sättet att öppna den är med rätt nyckel.

Det kan te sig svårt för karaktärerna att veta att de ska till sjukhuset och att detta är deras enda räddning så för att de ska förstå detta måste det finnas ledtrådar tillgängliga. Hur och när de hittar dessa är upp till dig som SL men allt eftersom de utforskar staden kan de hitta mer eller mindre pekande tecken och ledtrådar.

- En droppåse.
- Patient ID-band med namnet John Doe på.
- Ljudet av en ambulans hörs ibland eka bort.
- En sjukhussäng som helt utan förklaring står i en gränd.
- En förvirrad patient täckt av bandage hittas död på en gata iklädd sjukhuslinne.
- Någon trampar på en påse blodplasma som grafiskt mosas i kaskader av blod.
- Kryptiska lappar skapade av Davids tankar dyker upp och de handlar om gåtor som kan leda tankarna till ett sjukhus.

När och hur dessa ledtrådar dyker upp beror på dig som SL. Äventyret är menat att vara ganska öppet på så vis att du kan leka alla möjliga katt och råtta lekar med dina spelare mellan stadens gränder i princip hur länge du vill. Du kanske rent av vill döda en eller annan SLP på ett finurligt och skrämmande sätt bara för att skaka dina spelare. Alla dessa ledtrådar är skapade eller iscensatta av David som inget annat vill än att ha frid. Varelserna i staden motverkar honom dock.

Strider i brinnande hus, belägringar, biljakter ja allt är möjligt i denna bisarra miljö. Stora delar av detta äventyr blir vad du gör det till. Varför inte fundera ut en bihandling. Kanske hittar gruppen en förtvivlad mor som även hon dragits in och hennes dotter har blivit tagen av några av stadens psykopater. Dags å hitta henne i så fall. Allt ifrån blodiga strider till mysterier kan utspelas beroende på vad du och dina spelare vill ha.

Om du oroar dig för att de ska lägga märke till det gigantiska sjukhuset för snabbt så se till att de inte "kan" se det om så skulle behövas. Detta är ju trots allt en plats i gränslandet. Kanske inte sjukhuset blir synligt förrän den första ledtråden dykt upp? Varelserna i staden kanske varit starka nog att förtrycka Davids inflytande ett tag, ganska troligt att de skulle försöka sig på det eftersom de inte vill att Maple Top ska förstöras.

Var är nyckeln?

Porten in till Davids drömform kräver en nyckel, detta beror på att varelserna inte vill att David ska kunna förstöras men även gränslandet har sina regler, speciellt Maple Top. Allra helst skulle varelserna vilja mura in pojken så att inga som råkat komma in i deras värld kan få en chans att döda skaparen. Men saken är den att David inte vill leva längre och även han har en del kontroll över världen så det bästa varelserna kunde göra var att skapa en stor port men David frammanade omedvetet ett lås och en nyckel. Distorderad av världen och sina sinnesintryck dolde han

nyckeln på en plats han alltid förknippat med godhet och säkerhet, nämligen kyrkan.

Nyckeln är väldigt stor och väger runt fem kilo. Den sitter fastsurrad på ett kors på kyrkans torn. När karaktärerna har funnit den låsta sjukhusporten och villrådigt givit sig ut i staden igen är det upp till dig att bestämma när deras uppmärksamhet ska dras till kyrkan.

När du anser att det är dags så kommer en explosion skaka staden, höga lågor slår upp vid kyrkan och klockan ringer tolv gånger. Varelserna har blivit varse om nyckeln och några har givit sig av till kyrkan för att få tag i nyckeln och samtidigt bränna ner kyrkan.

Kyrkan och nyckeln

Kyrkan står delvis i brand och i skuggorna där inne döljer sig en och annan varelse av ditt val. Det gäller att ta sig in, undvika lågorna och bekämpa varelserna som står i deras väg. En brant trappa bakom predikstolen leder upp till taket.

Hur kraftigt det brinner och hur mycket motstånd karaktärerna möter på är upp till dig. Men att vistas i denna miljö är livsfarligt. Allt från de blodtörstiga varelserna, brandskador och kvävning via rök är faktorer du borde räkna med.

Se till att göra det dramatiskt, låt karaktärerna känna att de är stressade. När som helst kanske kyrkan börjar

kollapsa. Om ingen av spelarnas karaktärer kommer på tanken att leta på taket så låt då en SLP ge dem en knuff i rätt riktning.

Bakom porten

När de väl har hämtat nyckeln gäller det att öppna porten i sjukhuset som leder in till David. Direkt bakom porten ligger en gigantisk sal. Taket är så högt att man inte ser det och hela rummet vilar i en dimma. Man ser inte mycket mer än tio till femton meter framför sig. Rummet är även fyllt av mängder av rostiga hyllor av stål. På dessa står glaskärl utplacerade. Kärlen är av olika storlek och fyllda med organ och kroppsdelar som flyter i konserveringsmedel. En del av dessa delar ser mänskliga ut medan andra är oidentifierbara. Ibland kan en del av dem rycka till.

Det är kallt i rummet och det dånar som av en gigantisk fläkt. Röda pilar på golvet visar att man ska gå rakt fram. Men i dimman så lurar en av mörkrets varelser. Denna är den sista linjen av försvar. Varelsen är den första invånaren som omedvetet skapades av David. Denne är en sammansättning av de fruktansvärda ting han såg i Unit 22 labbet och hans febriga fantasier. Varelsen kommer efter ett tag att attackera karaktärerna och inte förrän den är dödad så lättar dimman. Faktum är att det inte finns något direkt slut på det underliga rummet förrän varelsen är död eftersom den håller rummet i en ständig distorsion.



Där David vilar

När varelsen är kväst så lättar dimman och en vanlig sjukhusdörr uppenbarar sig i slutet av rummet. På dörren står det **David Peters**. Innanför dörren ligger David och vilar i ett ljust sjukhusrum fyllt med blommor. Han är blek och utmärslad men man kan se att han som frisk måste varit en väldigt söt unge. Bredvid honom sitter en sjuksköterska. Hon är medelålders med rött hår och vänliga blå ögon. Hon ler åt karaktärerna och stryker David över håret.

Detta är det enda goda David har lyckats skapa och hon agerar delvis som hans röst utåt. Hon tittar på karaktärerna och ler varpå hon säger: *“Han drömmer bara, ni är i hans mardröm. Han har ont och lider. Låt honom vila, gör det som är tvunget...innan de kommer.”*

Med de orden lämnar hon rummet och kort där efter, innan karaktärerna riktigt hunnit samla sig, börjar det banka på väggarna. Dunkandet blir hårdare och hårdare och snart kan man se hur väggarna buktar in och spricker här och var. En viskande barnröst ekar i karaktärernas huvuden *“Snälla döda mig, ge mig frid.”*

Det är viktigt att spela ut och verkligen få spelarna och deras karaktärer att inse att det är en liten pojke de måste döda. Han lider visserligen men ett sådant beslut är inte lätt, vem av karaktärerna kan ta på sig det på sitt samvete? Det är deras enda hopp men det är trots allt ett svårt val. Ingen SLP (om de nu är i livet) vill ta på sig uppgiften så det är upp till spelarna.

Om karaktärerna inte gör det så kommer horderna av Maple Top invånare slå sig in och döda dem. Om karaktärerna dödar David så står allt stilla i några sekunder i total tystnad sedan hör de en hjärtmonitor som piper entonigt som ett bevis på hjärtstillestånd och de befinner sig plötsligt i en sjukhuskorridor och tittar in genom ett fönster till en sal. I salen ser de hur läkare och sköterskor kämpar febrilt med att väcka upp David som nu har avlidit. De kan se hans ansikte därifrån de står och de ser att han dog leende, lättat över befrielsen. Men hans hysteriska och gråtande föräldrar som befinner sig i rummet med läkarna är en tragisk syn att bevittna.

Karaktärerna befinner sig nu i den verkliga världen på Huntsville sjukhuset utanför Davids rum. Det tar ett tag innan någon lägger märke till dem (de har tid att stoppa undan vapen och dylikt).

Epilog

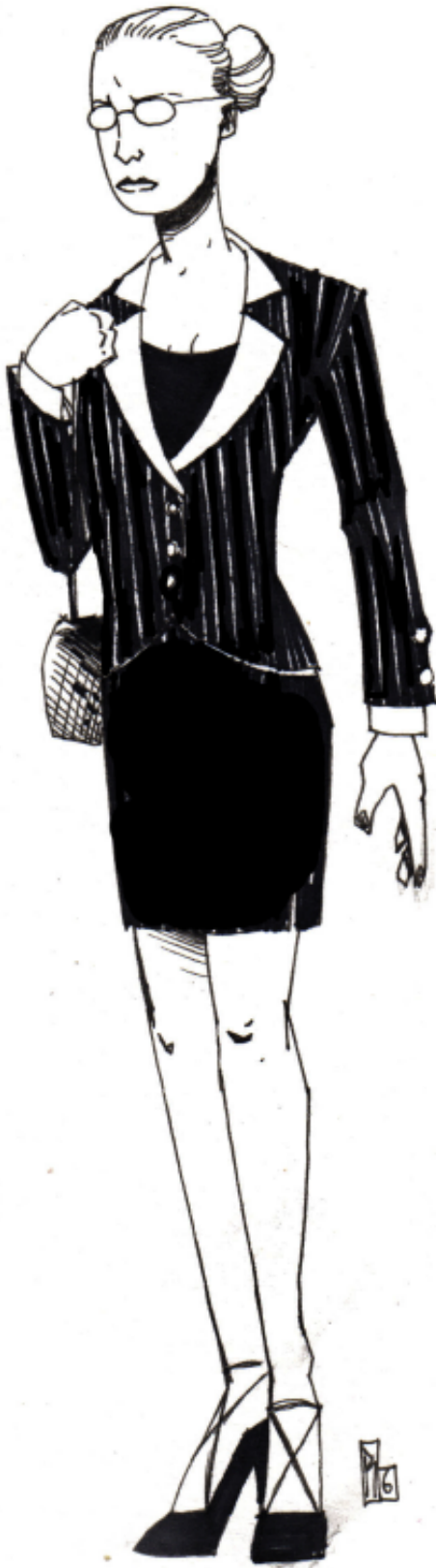
Vid sådana här äventyr kan en epilog, ett “Utro”, vara bra. Hur reagerar sjukhuspersonalen på att folk som (förmodligen) är smutsiga, blodiga och svårt skadade helt plötsligt står i långtidsvården? Hur ska karaktärerna förklara vad som hänt för sina chefer och nära, speciellt med tanke på att deras bil ligger uppochned på i ett dike i Huntsville och den bisarra radio- och telefonkommunikationen som förmodligen utbyttes? Och framför allt så borde karaktärerna få chans att prata med varandra efteråt medan de sitter i ett väntrum eller liknande.

Vad hände egentligen och varför? Hur relaterar de numera till varandra? Sedan kommer de nog ställa sig frågan: Vad mer väntar på dem ute i mörkret...



SPELARNAS KARAKTÄRER

Elly Ashton



Elly var en sådan som inte borde haft ett enda problem i livet. I alla fall om stod utanför hennes liv och tittade in. Elly är uppväxt på Manhattan i sina föräldrars penthouse på centralpark west. Hennes mor gifte sig rikt med hennes far som var en framgångsrik aktiemäklare. Hennes föräldrar var sällan hemma och hon och hennes 4 år äldre bror, William, fick mer eller mindre klara sig själva (de hade dock en del tjänstefolk runt sig).

När Elly var tio år gammal och William var fjorton gick saker snett. William hade utvecklat ett sjukligt begär till sin syster. De spenderade mycket tid tillsammans men Williams känslor gick längre än broderlig kärlek. Han blev mer och mer närgången och till slut började han sexuellt utnyttja sin förvirrade syster.

Elly och hennes bror hade väldigt lite kontakt med vuxna så det var ingen som kunde märka att flickan blev alltmer tillbakadragen. Detta fortsatte i två år. När Elly var fjorton så försökte hon berätta för sin mor (vid en av de få tillfällena hon träffade henne) men hennes mor pratade bort det och frågade mest "vill du gå ut och shoppa? Här har du ett kreditkort." Hennes mor visste vad som pågick men vägrade ta i det, inget fick leda till en skandal och dessutom förnekade hennes mor det hela eftersom en sådan "lycklig" och välbärgad familj inte kunde ha problem av den naturen.

Det var då Elly tog saken i egna händer. En natt när hennes bror skulle ge sig på henne väntade hon med en kniv under täcket. Två år av förstryckt ångest, smärta och hat frigjordes med över tjugo hårda knivhugg.

När Ellys mor kom hem fyra timmar senare satt Elly kvar i sin säng med kniven i sin hand och sin döda bror bredvid sig. Det var blod över hela rummet och Elly var totalt indränkt. Med ett slött flin tittade hon på sin mamma och sa "Kan du erkänna att vi åtminstone har ett *litet* problem i den här familjen."

Hennes mor drabbades till en början av panik men lugnade ner sig oroväckande fort varpå hon lyfte telefonen. Elly, som var i chocktillstånd, minns inte så mycket av vad som hände sedan förrän hon vaknade upp i New England på ett privat "vilohem". Hon hade ett vattentätt alibi för kvällen och några dagar senare åkte Eduardo Esteban, en av familjens hemhjälp, fast för mordet. Uppenbarligen hade hennes mor smort många hjul med mycket pengar.

Båda Ellys föräldrar och de mutade psykologerna gjorde allt i sin makt för att hon skulle förtränga att det verkligen var hon som mördade sin bror. Under åren så har hon så gott som förträngt det. Denna förträngning yttrar sig i svår huvudvärk och ett avvikande sexliv. Hennes mor och läkarna tvingade på henne en konstruerad sanning, att hon var på annan ort när hennes bror mördades och att de båda systerorna hade en sund och kärleksfull relation.

Elly utbildade sig till försvarsadvokat som ett konstigt sätt att sona för att en oskyldig man dömdes för brottet hon begick. Nu gör hon allt i sin makt för att frige sina klienter. Det mest bisarra är att hon struntar i om dessa är skyldiga eller ej. Eftersom hon har förträngt vad som hänt så inser hon inte felet i att släppa lös ondskefulla och skyldiga människor. Hon ser alla sina klienter som oskyldigt anklagade som en koppling till den oskyldigt dömda Eduardo. Denne man dog för tio år sedan i fängelset efter att han tog sitt eget liv.

Psykologi: Elly lever i ett tillstånd av konstant förnekelse. Hon har mer eller mindre blivit programmerad att glömma allt dåligt som har hänt. Detta har lett till en hel del psykologiska störningar. Hon har en konstant huvudvärk som ett resultat av förträngningen. Att alla runt om henne har ljugit och tvingat henne att ljuga för omgivningen och sig själv har gjort henne till en obotlig mytoman. Hennes inre kaos har lett till att hon måste ha total kontroll på sin yttre omgivning. Detta i sin tur har gjort henne till en nitisk pedant.

Ellys sexuella preferenser är minst sagt bisarra. Hennes enda sätt att omedvetet och tillfälligt bryta sin förträngning och "hantera" det som hände är att återuppleva det. När hon har sex hyr hon in en manlig prostituerad. Hon instruerar honom att hans namn är William. Hon själv klär sig i ett barnnattlinne och lägger sig i sin säng (hennes rum ser ut precis som en liten flickas). Väl där har den prostituerade blivit till sagd att krypa ner bredvid henne och "antasta" henne, trots hennes spelade protester. Hon måste återuppleva det som hände och endast vid dessa tillfällen dämpas huvudvärken för att tag. Elly Ashton är en mycket tragisk och sexuellt störd kvinna.

Rollspel: Du har det perfekta livet och har alltid haft det. För yttervärlden visar du bara upp din fasad av stabilitet och framgång. Om någon anmärker din pedantiska sida säger du bara att hela ditt liv handlar om ordning och bara genom ordning kan man nå framgång. Du är lättsam och trevlig men när det gäller ditt jobb så är du ytterst saklig och hängiven.

Du berättar ofta om din barndom (mängder av lögn) om hur du hade en osedvanligt bra kontakt med dina föräldrar och om någon frågar om du har några syskon brukar du ljuga rakt av och säga att du är det enda barnet.

Du verkar väldigt pryd och återhållsam om någon talar om sex. Om du måste gå in på det ljuger du ihop ett sexliv som låter hämtat från "Sex & The City" för att dölja dina avvikande preferenser.

Citat: "Ja, min barndom var drömsk. Jag stod så fruktansvärt nära mina föräldrar. Nej...jag är enda barnet. Nej, använd inte de glasen, de är till för vitt vin...Se till att du ställer glaset på underlägget...Kan du rätta till din slips...den sitter lite snett. Jag är inte pedantisk. Tror du verkligen man kan nå så långt i livet som jag har gjort utan att ha ett öga för de små sakerna...Detaljerna är allt..."

Namn: Elly Ashton
Ålder: 37

Profil: Försvarsadvokaten
Yrke: Se profil

STY: 2 FLX: 3 VAK: 4
INT: 6 PSY: 4 UTS: 7
FF: 9 REF: 4 SB: 1
FYS: 3 KRF: 40 UP: 30
SP: 9 Mentalitet: 100%

Svagheter: Pedant, Sexuellt avvikande

Huvudvärk, Mytoman

FÄRDIGHETER: Brottsjuridik: 7

Datoranvändning 3, Informationssökning: 4

Takttagelse: 4, Kontaktnät: Åklagar mynd: 3, FBI: 3

Lätta vapen: 2, Etikett: Rättsvä 2, Retorik: 4

Förhörsteknik: 5

Utrustning: Attachéväska med alla relevanta dokument gällande fallet, laptop, mobiltelefon, diktafon, penna och anteckningsblock

Cigariller och bensintändare, S & W 38th spec

20 extra patroner (allt ligger i väskan)

Gabriella Clocker

Gabriella växte upp i Salt Lake City med sin mor och far på deras ranch, hon var enda barnet. Redan som liten gillade hon problemlösning och mysterier. Hennes föräldrar hyrde in hjälp ibland för att se efter djuren och för att ha hand om småreparationer. Oftast brukade de hyra in en person i en månads tid eller så och sedan klara sig på egen hand när de ansåg att de fått tillräckligt med hjälp.

När Gabriella var tio år gammal så anställde deras föräldrar en dräng vid namn Kenneth Riley. Kenneth var ovärderlig och gjorde ett ytterst bra jobb så de beslöt sig för att behålla honom en längre tid. Gabriella och Riley kom även bra överens.

Ett halvår senare vaknade Gabriella av ett ljud mitt i natten. Hon gick upp och hörde att det kom från hennes föräldrars sovrum. Hon smög fram och öppnade dörren.

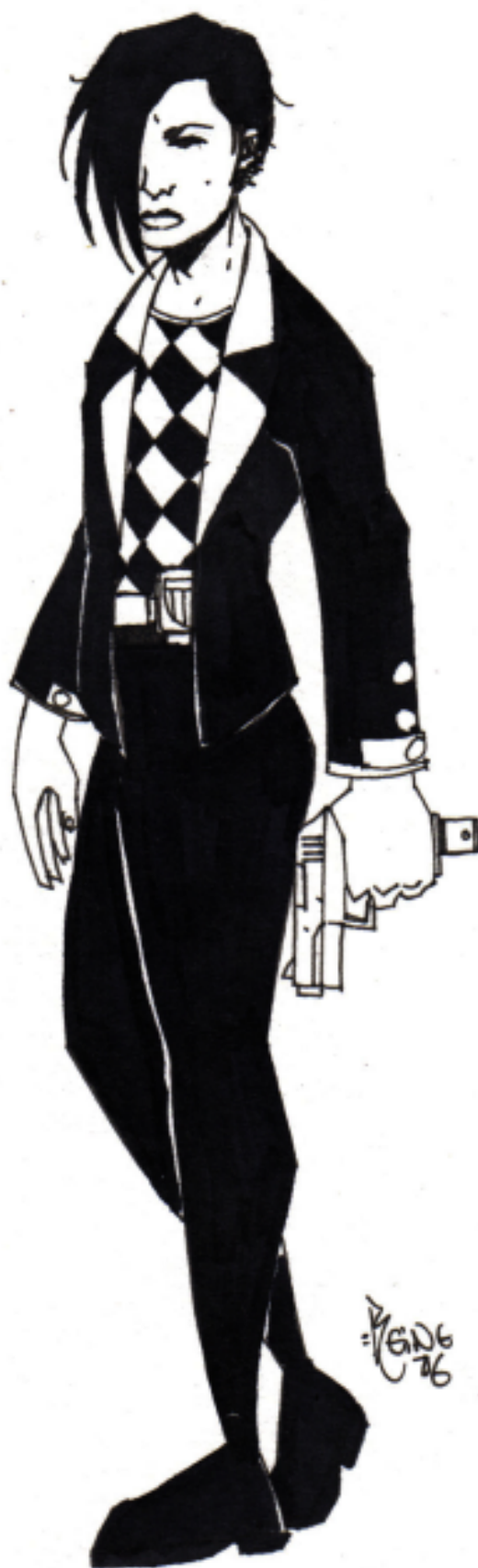
Hennes far låg med avskuren hals på golvet, bunden och med munkavel. Hennes mor var likaså bunden och över henne satt Riley och slog henne i ansiktet. Han vände sig om och såg Gabriella. Med ett hårt grepp tog han tag i henne och stängde in henne i garderoben. Hon kunde se allting genom en liten springa. Hon såg hur hennes mor blev misshandlad, våldtagen och sedan strypt. Riley öppnade sedan garderoben och slängde in de två liken, stängde och barrikaderade dörren och flydde. Det tog tre dagar innan någon hittade liken. Gabriella hade varit instängd i garderoben med sina döda föräldrar i hettan. Det enda sällskapet hade varit flugorna som letat sig in och ätit på de båda liken.

Gabriella sattes på slutna psykiatrisk vård i två år innan hon ansågs frisk nog att fungera normal och hon adopterades till en fosterfamilj. De gav henne en bra uppväxt men hon var fortfarande svårt plågad av sina minnen. Gabriella svor att hon skulle ägna sitt liv åt att förhindra män som Riley och steg för steg tog hon sig till slut ända vägen fram till FBI.

De första tre åren av sin FBI karriär jobbade hon som profilerare av seriemördare men efter en incident när hon misshandlade en misstänkt stängdes hon temporärt av och har nu blivit förflyttad till avdelningen för ekobrott. I collage studerade hon ryska och således blev hon tilldelad ärenden som gällde den ryska maffian.

Psykologi: Gabriella är en ytterst bitter kvinna. Hon finner lite glädje i livet och ser bara de värsta sidorna hos folk. Hennes erfarenhet med Riley har gjort henne till en svår misantrop. Förutom denna svaghet så har hon utvecklat en rejäl klaustrofobi. Hon blir lätt nervös i en vanlig hiss, blir hon instängd i något mindre får hon totalpanik. När hon sitter i en bil har hon alltid sin ruta nervevad, oavsett väder och vind.

Hon är alltid beredd på att någon hon litar på ska göra henne illa...rent fysiskt och har inga alltför nära vänner eller förbindelser. Hon lever själv i en tvåa i vilken hon har tagit bort alla garderobsdörrar så att ingen ska kunna stänga in henne. Hennes enda riktiga vän är Rasmus, hennes fem år gamla hund.



Rollspel: Du litar inte på någon, vem som helst kan vara en mordisk psykopat. Du låter inte folk märka hur misstänksam och rädd du är utan är avvaktande och kylig mot alla. Du hatar att småprata med folk, du svarar kort på småprat men det är sällan du börjar en konversation av den naturen. Du är ganska obekvämt i bilar, smala korridorer och hissar, detta märks. Mindre utrymmen än dessa skrämmer livet ur dig och du vill helst inte ens gå nära dem.

Citat: "Jag känner inte dig och vill inte göra det heller. Låt oss få det här tillslaget överstökad utan att du hela tiden frågar mig hur jag mår eller om jag har några hobbies, ok?"

Namn: Gabriella Clocker

Ålder: 34

Profil: Utredaren

Yrke: FBI

STY: 3 FLX: 5 VAK: 6
INT: 4 PSY: 5 UTS: 3
FF: 15 REF: 6 SB: 2
FYS: 4 KRF: 50 UP: 40
SP: 12 Mentalitet: 100%

Svagheter: Misanthrop, Klaustrofobi,
Maran

FÄRDIGHETER:

BROTTSPLATSUNDERSÖKNING 6

ETIKETT: FBI 3, FÖRHÖRSTEKNIK: 5

IAKTTA: 4, KONTAKTNÄT: FBI 3

LÄTTA VAPEN: 5, SKUGGA: 4

RYSKA: 4

Utrustning: CZB 75 i axelhölster, 2 xtra mag

Handklovar, Mobiltelefon, Paket John Silver,
Gäständare

Marishka Petrova

Marishka Petrova är från början uppväxt i gamla sovjetunionen. Redan som åttaåring blev hon föräldralös när KGB avrättade hennes föräldrar för landsförräderi. I två år lyckades hon nätt och jämt överleva genom att äta vad hon fick tag i.

Vid tio års ålder tog en man vid namn Alexandrej henne under sin vinge. Han var en medlem i ryska maffian. Det var hans sympati för det hungriga och frusna barnet som fick honom att ta hand om henne.

Alexandrej skolade henne i både vanlig skolgång och brottslighet. Med åren visade det sig att Marishka hade en talang för att efterhära handstilar och ett stort tekniskt kunnande. Några år efter sovjetunionens fall flydde de båda till USA. Redan vid sjutton års ålder hade Marishka blivit en viktig del för den lokala maffian. Hon agerade som dokumentförfalskare och pengatvättare.

År 2004 mördades Alexandrej av organisationen, hans inkomster hade blivit alltför dåliga och de andra ansåg att han var en risk. Marishka blev förkrossad men kunde inte ta sig ur och ägdes mer eller mindre av brottslingarna. Hon hatade hela organisationen eftersom de tagit hennes "far" ifrån henne och hon svor tyst för sig själv att hämnas.

Ett år senare började vissa inom organisationen hota henne men hon visste inte varför. Uppenbarligen hade hon sett något i sina dokument som hon inte skulle. De följde efter henne, bröt sig flera gånger in i hennes lägenhet. Det hoten växte i styrka tills de en dag dränkte hennes dåvarande pojkvän, sköt hennes hund och eldade upp hennes lägenhet. Hon visste inte varför de hotade henne.

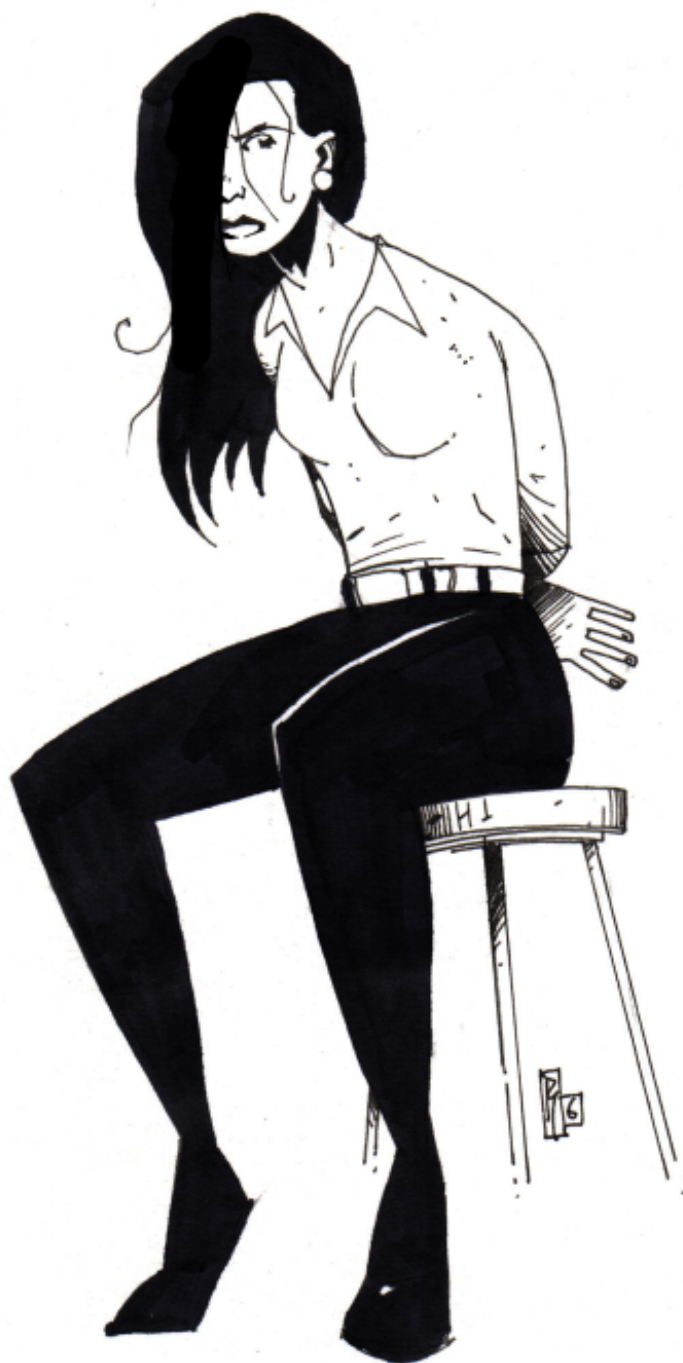
Hennes försiktighet växte till en paranoia och hon vågade inte lita på någon. Hon visste inte vem som ville åt henne eller varför. En dag flydde hon, nu visste hon i alla fall att alla var ute efter henne. 2006 åkte hon fast för fortkörning och polisens register visade att hon hade samöre med ryska maffian och det var då FBI kopplades in på fallet och hon arresterades och erbjöds immunitet mot att hon vittnade om vad hon visste.

Psykologi: Marishka är den mest "stabila" av alla karaktärerna. Hon är dock fruktansvärt paranoid och misstänker att FBI är köpt av hennes gamla arbetsgivare. Hel den ryska maffian på östkusten letar efter henne och den som dödar henne erbjuds en betalning på 500,000 \$. Så även en del oärliga poliser är bra sugna på att knäppa henne.

Marishka förväntar sig att vem som helst är köpt och är kluven i frågan om hon vågar chansa på att hon kommer få vittna. Detta skulle ge henne hämnd och ett nytt liv men hon misstänker att hon kanske inte kommer att överleva häktet eftersom maffians klor når långt in även i rättsystemet.

Hon vet inte ens om de som är med i transporten är att lita på.

Rollspel: Du är avvaktande och misstänksam. Hela tiden väntar du dig att någon kommer att skjuta dig. Du är charmig och hövlig men talar mest med folk för att få fram information som kanske kan göra dig lugnare. Stora delar av din tid går ut på att vara rädd och tänka på hämnd. Om du vittnar så sätter du dit dem och får din hämnd för att de mördade Alexandrej men hur vet du att "the good guy's" inte är köpta och dödar dig när som helst? Femhundra tusen dollar är mycket pengar och kan göra även den ärligaste polisen, US marshall...eller FBI-agenten skjutglad. Dessutom...hur väl känner du *egentligen* din försvarsadvokat?



Citat "Hur länge har du varit polis? Tio år alltså. Hur mycket tjänar man i månaden? Inte mer? (Ställer sig upp och manövrerar ryggen mot väggen). Känner inte för att sitta ner...lite rastlös bara. Spelas det här samtalet in...och vilka befinner sig på andra sidan spegelglaset?"

Namn: Marishka Petrova

Ålder: 24

Profil: Hälarer (ny)

Yrke: Förfalskare

STY:3 FLX:4 VAK:6
INT:5 PSY:4 UTS:4
FF:12 REF:5 SB:2
FYS:4 KRF:40 UP:40
SP:12 Mentalitet: 100%

Svagheter: Paranoid, Avhoppare

Ovetande vittne

FÄRDIGHETER: Datoranvändning: 4

Dyrka Lås: 4, Fingerfärdighet: 4

Informationssökning: 4, Iakttagelse:5

Kontakt nät: Rysska maffian 4

Lätta vapen: 3, Dokumentförfalskning: 6

Retorik:2, Engelska: 3

(Har ryska som modersmål.)

Utrustning: Handklovarna hon har på sig

Två hårnålar

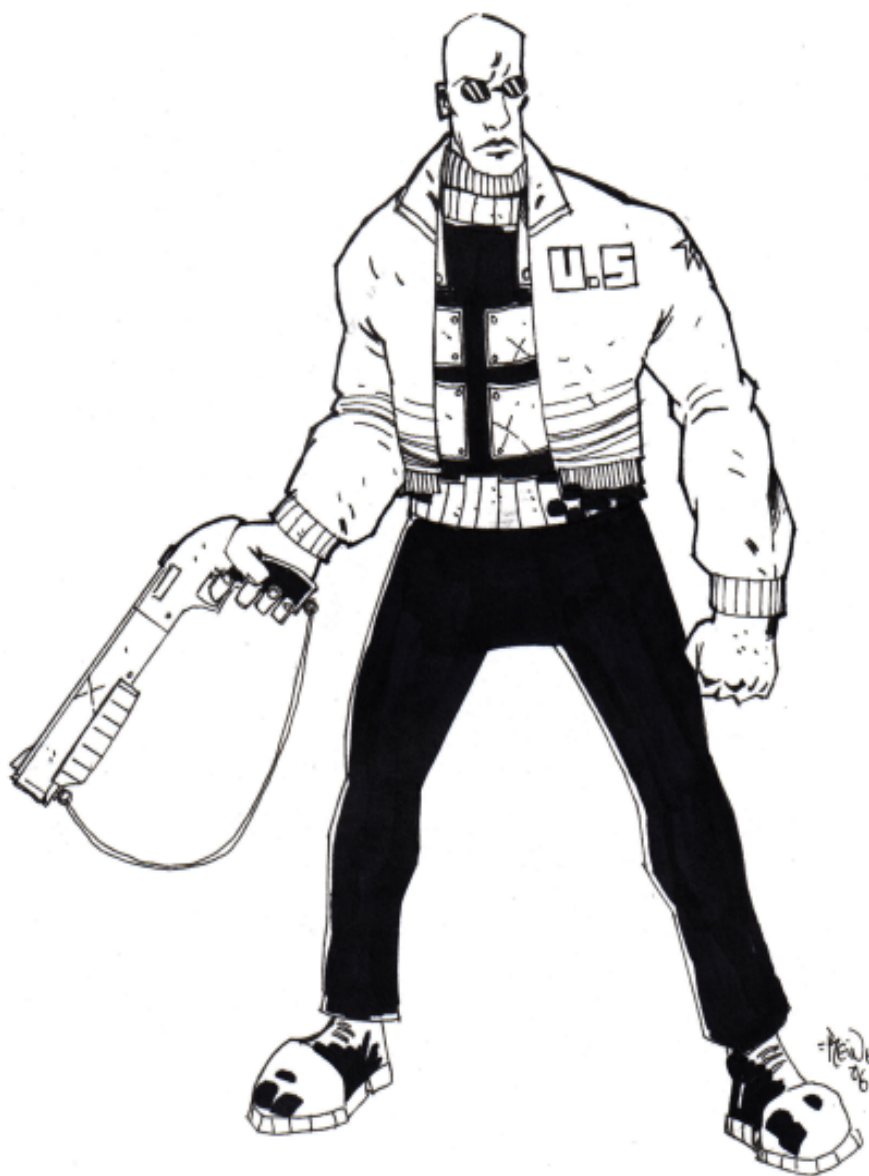
Henry Glass

Uppväxt i de värre delarna av Harlem i New York lärde sig Henry livet den hårda vägen. Han var den äldsta av sju barn som bodde i en tvåa med sin ensamstående och alkoholiserade mor.

Vid tolv års ålder hade han förlorat två av sina yngre syskon till gängvåldet efter en "drive by". De överlevande syskonen brukade dra stickor varje kväll för att avgöra vem av dem som skulle få sova i badkaret om nätterna eftersom detta kunde hindra kulor om deras hem skulle hamna i korselden igen.

När han var tretton dog hans mor, hon drunknade i sina egna spyor en natt efter att hon druckit sig medvetlös. Socialen splittrade syskonen och placerade dem i fosterhem.

Henry flyttades från barnhem till barnhem. När han var arton var han tvungen att ta sitt eget ansvar men hade ingen utbildning och inga direkta jobberfarenheter. Hans enda utväg var att ta värvning. I militären tränade han hårt, han ville aldrig mer hamna i underläge eller känna sig hjälplös igen.



Henry blev en bra soldat och såg en hel del våldsamheter, alltifrån mellanöstern till konflikter i Afrika. Fyra år senare, när han var trött på allt våld, sa han upp sig. Vid det tillfället hade han 17 bekräftade dödade fiender. Väl hemma tog han först jobb som fångvaktare vid Rykers i NY. Efter bara ett år in i sin tjänst så blev det upplopp och fem vakter blev tagna som gisslan, Henry var en av dem. Under sin fångenskap blev han svårt torterad av de sadistiska fångarna. Med stålborste, salt och rakblad ärrade de stora delar av hans kropp. De tatuerade även in en mängd slagord över honom och massa Nazistiska slogans. De tvingade även in honom heroin.

Till slut blev de fritagna men Henry hade blivit både fysiskt och psykiskt skadad av sin upplevelse. Han sa upp sig och levde ett år i misär. Han var nu beroende av heroin och hans sinnestillstånd gjorde det svårt för honom att bryta sin vana. Under ett helt år levde han som en narkoman men till slut fick han hjälp. En ung och idealisk kvinna som jobbade inom socialen hjälpte honom. Efter ytterligare ett år av rehabilitering var han någorlunda återställd.

Henry tog sedan jobb inom US marshall, han kunde aldrig tänka sig att jobba i ett fängelse igen men att spåra upp och transportera fångar var något han brann för.

Psykologi: Henry är inte fri från sitt drogmissbruk. Han använder inte heroin längre men är fortfarande beroende av metadon sedan sin avvänjningsperiod. Hela hans kropp är (inte ansiktet och händer dock) fyllda av ärr, hakkors och andra hemska markeringar. Han bär dom bittert och har inte gjort en ansatts att försöka göra något åt dem.

Henry kan få flashbacks från sitt fångenskap av lite allt möjligt, en tung dörr som slås igen, tatueringar och vissa yttringar. Det är upp till SL att avgöra vad som kan passa och när. Han blir stel och får ett skräckslaget uttryck i ansiktet i ungefär tio sekunder när detta sker och blir omedveten om omvärlden. Henry behöver en dos av sitt metadon (tablettform) helst var femte timma. Omständigheter gjorde att det var nästan fyra till fem timmar sedan han tog något och inte heller har han med sig några av sin droger eftersom fångtransporten var såpass kort väg och han gillar inte att ha på sig droger i ett jobb där han alltid är nära både poliser och droghundar. Inom en timme kommer han att känna av abstinensen. Detta leder till att han får lätta skakningar, lätt känsla av feber och dessutom kan han bli lättirriterad.

Henry hatar våldsbrottslingar och (paradoxalt nog) narkomaner. Han kan inte tänka sig tanken att tappa bort en brottsling under en leverans och kommer nog bevaka Marishka som en

hög efter olyckan även fast hon inte är en våldsbrottsling. Om Henry ser något underligt eller obehagligt som ingen annan ser så kommer han nog inte säga något till en början eftersom han tror att det är hallucinationer orsakade av hans egen abstinens.

Henry vet att det är fel att missbruka och att det tär på honom men han ser ingen annan utväg. Det är hans enda sätt att hantera sin ångest och sina minnen. Genom sin logik är han inte ens en missbrukare, han "medicinerar" bara sig själv, inte värre än att någon med huvudvärk tar en alvedon. Men han döljer det till varje pris för någonstans vet han med sig att alla skulle se honom som en äcklig knarkare, sådana han själv hatar.

Rollspel: Du har överlevt mycket och tänker fortsätta med det. Du har kvar en del av din militärattityd och tar gärna kommandot i direkta krissituationer och strider men annars låter du dem som är mest lämpade leda. Ditt ledarskap och när du borde ta över blir grumligt när du har abstinens.

När du mår bra (och har droger i ditt system) är du en trevlig kille som gärna skämtar. Du startar sällan bråk men avslutar det om någon brukar våld mot dig. Med dina 195 centimeter i längd och 115 kilo muskler brukar de flesta med vett lyssna på dig och inte ge sig på dig. Du är lite av en godhjärtad men ack så tragisk jätte. Du vill göra rätt men det är svårt när så mycket i ditt eget liv är fel.

Citat (med metadon i kroppen): "Oroa dig inte vi fixar det här, tro mig jag har varit med om värre. Följ mig och håll dig lågt så ska du se att det inte är någon fara."

Citat (utan metadon i kroppen): "Sluta gnäll! Det här är fan ingenting, jag har för i helvete klarat av värre saker din jävla fegis. Gör som jag säger och håll käften om du vill överleva!"

>>NOTIS<<

Du som spelare får en liten utmaning i den här karaktären. Den första och kanske andra timmen av "in game time" betar du dig samlat och resonligt. Men när metadonet börjar gå ur ditt system blir du alltmer lättirriterad och underlig. Tänk på att karaktären vet om sitt problem men inte helt kan kontrollera sig. Ofta när han har ryttigt till eller skällt utan anledning får han ångest och ber om ursäkt senare varpå han ytterligare igen kommer göra samma misstag längre fram. Glöm inte och rollspela de psykosomatiska effekterna av abstinensen (känsla av feber, lätta skakningar, illamående).

Låt käkmusklerna jobba frenetiskt ibland, massera din nacke, klaga på att det är varmt och kvavt och klaga senare på att det är kallt och torrt. Var rastlös, stingslig, be om ursäkt och be sedan alla att hålla käften. Du är helt enkelt en narkoman med abstinens men detta får du inte avslöja! Ingen får tro att du är en äcklig knarkare! Glöm inte att ha manisk koll på din fånge med!

Namn: Henry Glass
Ålder: 29

Profil: Bitter soldat
Yrke: US Marshall

STY: 8 **FLX:** 5 **VAK:** 3
INT: 3 **PSY:** 4 **UTS:** 3
FF: 15 **REF:** 4 **SB:** 3
FYS: 7 **KRF:** 40 **UP:** 70
SP: 21 **Mentalitet:** 100%

Svagheter: Narkoman, Märkt,
Flashbacks

FÄRDIGHETER: Bil: 4, Förstaförband: 5

Gömma sig : 4, Handgemäng: 5, Ikatta: 4

Lätta vapen: 6, Mekanik: 4, Närstridsvapen: 5

Utrustning: Magnum 44 i höfthölster, 4 fyllda snabbbladdare

Mossberg 500, 14 extra hyllsor, två par handklovar,

Kevlarväst, Pepparsprej, Första hjälpen kit,
Komradio
Mobiltelefon

A decorative border of barbed wire runs along the top, bottom, and right edges of the page. The wire is rendered in a detailed, shaded style, showing the sharp points and the way the strands are twisted together. The background is plain white.

För kontakt och information

www.ad-noctum.com

soul@ad-noctum.com